

Great Western Trail

2-4 12+ 75-150

Правила игры

Америка 19 века: Вы хозяин ранчо и периодически перегоняете часть своего стада из Техаса в Канзас Сити, где вы отправляете его покупателям в другие города по железной дороге. Это приносит вам деньги и ПО. Разумеется, каждый раз вы стараетесь привести в Канзас Сити самые ценные породы коров, что требует от вас не только сохранения стада в хорошей форме, но эффективного использования различных зданий на протяжении всего пути. На итоговом успехе так же скажется найм различных помощников: Ковбоев, чтобы управлять стадом; мастеров, чтобы построить ваши собственные здания; инженеров, чтобы управлять поездом на железнодорожной линии.

Если вы умело управляете вашим стадом, используете возможности и обходите ловушки на этом Великом Западном Пути, вы наверняка получите больше всех ПО и победите в этой игре.

Компоненты

- 1 игровое поле
- 54 тайла работников
 - По 18 ковбоев, мастеров и инженеров
- 18 тайлов опасностей
 - По 6 наводнений, засух и обвалов
- 22 тайла типи
 - По 11 синих и зелёных

Заметка: На рубашках всех вышеперечисленных тайлов имеются цифры от 1 – до 3. Они нужны для того, чтобы убедиться, что тайлы входят в игру, соблюдая требуемый баланс.

- 4 планшета игроков
- 4 тайла количества шагов (передняя сторона для 3 игроков, и задняя для 4)
- 4 погонщика (по 1 на игрока)
- 4 поезда (по 1 на игрока)
- 4 маркера сертификатов (по 1 на игрока)
- 56 дисков игроков (по 14 на игрока)
- 92 карты коров
 - 56 карт стартовых (по 5 серых, 3 зелёных, 3 чёрных и 3 белых)
 - 36 карт рынка (7 жёлтых, 7 красных, 7 синих, 9 коричневых и 6 фиолетовых)
- 47 тайлов зданий
 - 7 нейтральных зданий
Все такие здания отмечены заглавными буквами от A – до G
 - 40 тайлов личных зданий игроков (по 10 на игрока, тайлы двусторонние)
Каждое такое здание отмечено цифрой от 1 до 10 и буквой a или b, в зависимости от стороны тайла.
- 24 карты целей
- 4 карты стартовых целей
- 5 тайлов станционных зрителей
- 55 монет (35 по 1\$ и 20 по 5\$)
- 1 маркер биржи труда
- 1 блокнот для подсчёта очков

Подготовка к игре

1. Разместите **игровое поле** в центре стола
2. Перемешайте 5 **тайлов станционных смотрителей** и разместите их на соответствующих местах на станциях железной дороги.



3. Возьмите 7 **тайлов нейтральных зданий** и поместите по 1 на каждое *нейтральное место* на поле: если это ваша первая игра, то разместите здания на места, помеченные такой же буквой, что и здания. В последующих играх перемешайте здания и разместите их на *нейтральные места* случайным образом.



4. Поместите **маркер биржи труда** на первое подчёркнутое место на *бирже труда*.



5. Возьмите 54 тайла работников, 22 тайла типы и 18 тайлов опасностей и расположите их лицом вниз. Рассортируйте их соответственно цифрам на рубашках (1, 2 и 3). Перемешайте все стопки отдельно друг от друга. Разместите их тремя отдельными стопками слева от поля (рядом с Канзас Сити). Эти стопки называются *снабжение Канзас Сити*.



6. Начните брать тайлы из стопки снабжения Канзас Сити с номером 1. Размещайте их одно за другим на поле в местах, соответствующих их типу:
 - Если это тайл типа (синие или зелёные), разместите его в *секции индейской торговли* на свободное место с наименьшей суммой денег, обозначенной над ним (начиная с -3).



- Если это тайл угрозы, разместите его в соответствующей *секции угроз* (наводнение, засуха или обвал) на свободном месте с наименьшим номером (1 - 4). Если свободных мест нет, переверните тайл лицом вниз и верните в стопку в снабжении Канзас Сити, под низ стопки.



Продолжайте брать тайлы из стопки с номером 1, пока не разместите **7 тайлов** на поле.

7. Начните брать тайлы из стопки снабжения Канзас Сити с номером 2 (в этой стопке присутствуют только тайлы работников). Разместите этих работников на рынке труда одного за одним, соответственно правилам:

Начните с верхнего ряда и разместите тайл строго под **обозначением количества игроков** в партии, соответствующим количеству этих игроков.

Следующий тайл разместите справа от уже расположенного. Продолжайте размещать новые тайлы справа.

После того, как вы заняли самое правое место в текущем ряду биржи труда, продолжайте заполнять следующий ряд, так же начиная с места под знаком количества игроков.

Продолжайте, пока не займёте место слева от **маркера биржи труда**. Это будет последний тайл работника, размещённый вами при подготовке к игре. Соответственно, зависимо от количества игроков в партии, на рынке будет размещено от 3 до 7 тайлов работников.



8. Теперь заполните *зал ожидания* в Канзас Сити тайлами из снабжения Канзас Сити:
 - Возьмите 2 тайла с цифрой 1 на рубашках и разместите их на 2 местах, отмеченных цифрой 1.
 - Возьмите 2 тайла с цифрой 2 на рубашках и разместите их на 2 местах, отмеченных цифрой 2.
 - Возьмите 2 тайла с цифрой 3 на рубашках и разместите их на 2 местах, отмеченных цифрой 3.



9. Перемешайте 26 рыночных карт коров и поместите их лицом вниз слева под игровым полем, формируя колоду *рыночных карт коров*.

Зависимо от числа игроков, возьмите следующее число карт из этой стопки:

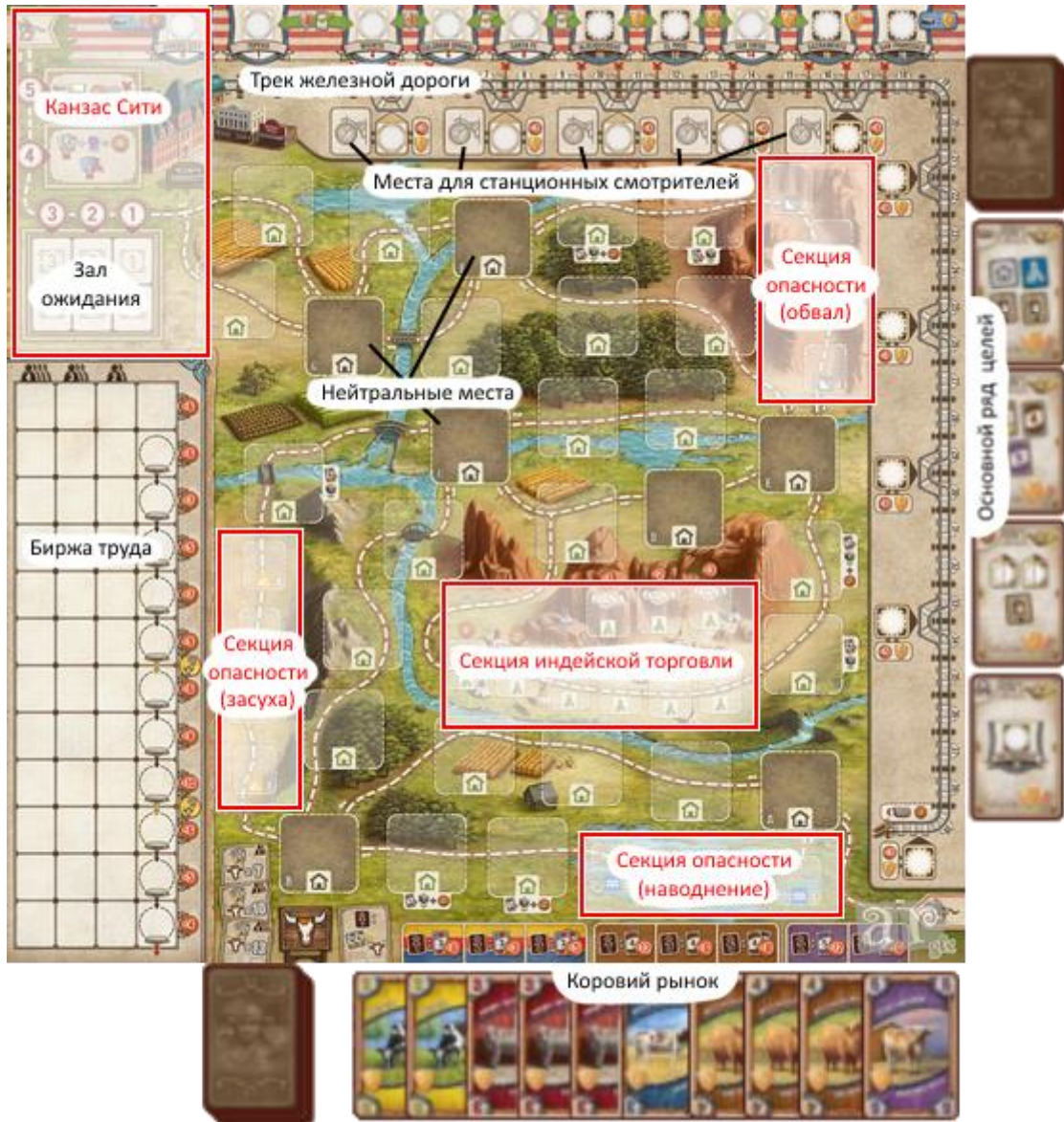
- При игре вдвоём – 7 карт.
- При игре втроём – 10 карт.
- При игре вчетвером – 13 карт.

Рассортируйте карты по цвету и разместите их лицом вверх справа от колоды, под игровым полем, сформировав тем самым *коровий рынок*, так, чтобы левая сторона каждой карты была видна игрокам. Для самопроверки: карты в этом ряду должны быть выложены слева направо в следующем порядке: жёлтые, красные, синие, коричневые, фиолетовые (могут быть представлены не все цвета).

10. Перемешайте **24 карты целей** и поместите их стопкой, лицом вниз сверху, справа от поля. Затем откройте 4 карты из колоды и разместите их лицом вверх в ряд под колодой.

Этот столбец называется *основной ряд целей*.

11. Разместите запас **монет** в пределах досягаемости всех игроков. Этот запас называется *банк*.



12. Каждый игрок выбирает себе цвет.

Он получает **планшет** выбранного цвета (можно определить по 14 цветным кругам) и размещает его перед собой.



Если вы играете втроём или вчетвером, каждому игроку так же выдаётся **тайл количества шагов** его цвета.

Игрок переворачивает его требуемой стороной вверх и кладёт поверх имеющейся секции *фазы А* на своём планшете.



13. Каждый игрок получает по 10 **тайлов личных строений** своего цвета.

Эти тайлы двусторонние, каждый из них промаркирован буквами “А” или “В”, в зависимости от стороны, а также цифрами от 1 – до 10.

В ваших первых играх каждый игрок должен использовать тайлы стороной “А” вверх, разместите их по возрастанию значения над своим планшетом.

Если вы более-менее знаете игру, вы можете попробовать следующее: выберите игрока, который случайным образом определит сторону каждого тайла (например, подбрасывая их как монету), а затем разместит их по возрастанию значения над своим планшетом. После чего все игроки размещают свои тайлы зданий теми же сторонами вверх.

Напоминаем, личные здания всех игроков должны лежать одной и той же стороной вверх, ни один игрок не может перевернуть тот или иной тайл по своему желанию.



14. Каждый игрок получает следующие предметы своего цвета:



14 дисков – которые они размещают на планшете поверх всех кругов их цвета. 2 серых круга остаются незанятыми.

1 поезд – который они размещают на стартовую точку (красное здание) *трека железной дороги* на игровом поле.

1 маркер сертификатов – который они размещают на верхнем квадрате на своём треке сертификатов (рядом со значением 0).

1 погонщика – которого они размещают рядом со своим планшетом.



15. Каждый игрок получает по 14 **стартовых карт коров**, которые помечены звёздочкой его цвета.

Эти 14 карт формируют *колоду стада*.

Игрок перемешивает колоду стада и размещает её лицом вниз слева от своего планшета.

Затем он берёт 4 верхние **карты на руку**.



16. Перемешайте 4 **карты стартовых целей** и раздайте игрокам по 1, они размещают их лицом вверх под своим планшетом. Это первая карта в *зоне личных целей*. Верните неиспользованные карты в коробку.

17. Наконец, определите **первого игрока**. Этот игрок получает 6\$ **стартового капитала** из банка, которые он размещает перед собой. Следующий по часовой стрелке игрок получает 7\$, третий (если есть) – 8\$ и четвёртый (если есть) – 9\$ стартового капитала.



Цель игры

В свой ход вы двигаете погонщика по тропе, что ветвится в дали и пролегает от правого нижнего угла игрового поля до Канзас Сити, города, который расположен в левом верхнем углу. На вашем пути вы совершаете действия, которые позволяют вам различными путями получать ПО, например: размещаете тайлы личных зданий, покупаете коров на коровьем рынке, улучшаете ж/д станции и убираете угрозы с пути.

Каждый раз, когда ваш погонщик достигает Канзас Сити, вы должны отправить коров по железной дороге в другой город, с действия вы так же можете получить ПО. После чего ваш погонщик опять начинает своё движение с правого нижнего угла поля. В течение игры ваш погонщик достигнет Канзас Сити примерно 5-7 раз.

Все ПО подсчитываются в конце игры. Затем вы суммируете значения ПО с символов щита с различных компонентов. Игрок с наибольшим числом ПО побеждает в игре.

Что такое ваша колода стада?

Ваша колода стада означает ваше стадо, которое вы ведёте по тропе. Каждая карта коровы означает 1 животное определённой породы, однозначно идентифицируемое по цвету и ценности. Каждый игрок начинает с одинаковой колодой стада, с картами довольно низкой ценности. В течение игры вы можете увеличивать вашу колоду, добавляя в неё рыночные карты коров, более ценных, чем ваши.

Ваша колода коров состоит из следующих частей:

- *Персональная колода с картами рубашкой вверх слева от планшета.*
- *Ваша рука, карты, которые вы взяли из персональной колоды (рука имеет лимит карт: 4 карты в начале игры).*
- *Персональная стопка сброса, где карты лежат лицом вверх, сюда вы помещаете карты с руки после использования, а так же все приобретаемые в течение игры карты.*

Важно: *Когда вы должны взять карту из персональной колоды, но в ней нет карт, тогда (и только тогда) возьмите вашу стопку сброса, перемешайте карты в ней и разместите её лицом вниз слева от планшета, тем самым формируя новую персональную колоду. После чего продолжайте брать карты, как обычно.*

Каково значение карт коров?

В некоторых локациях на тропе, есть здания, которые позволяют вам выполнить то или иное действие при условии сброса определённых карт с руки.

Также, когда вы достигаете Канзас Сити, вам следует иметь коров различных пород и как можно большей ценности: чем более разными и ценными они будут, тем больше вы получите денег и ПО.

Ход игры

Начиная с первого игрока (тот, чей стартовый капитал равен 6\$), игроки по очереди делают свой ход в направлении по часовой стрелке.

В свой ход вы должны пройти через следующие 3 фазы:

- **Фаза А)** Переместите своего погонщика вперёд по тропе.
- **Фаза Б)** Совершите действие (-вия) в локации, которой вы достигли.
- **Фаза В)** Пополните руку до лимита.

После чего ход переходит к следующему игроку.



Фаза А

Переместите своего погонщика вперёд по тропе

Что такое локация?

Главная локация игры – Канзас Сити. Все **тайлы**, которые размещены на пути, так же являются локациями (здания, тайлы угрозы и тайлы типа).

Места без тайлов считаются простой дорогой и НЕ ЯВЛЯЮТСЯ локациями!

В свой самый первый ход в игре разместите погонщика на **любом** нейтральном здании и сразу приступите к фазе Б.

Вы можете начать с того же здания, на котором уже расположился другой игрок.

В эту фазу вы обязаны переместить своего погонщика с его текущей локации на другую, находящуюся далее по тропе.

Совершая это действие, помните:

- Движение вашего погонщика измеряется в шагах: **каждая локация** на вашем пути отбирает **1 шаг** (помните, пустые места не считаются локациями).

***Пример:** Чтобы достичь этого нейтрального здания, Мэри может или передвинуть погонщика на 2 шага, чтобы пройти через личное здание красного игрока, или потратить 3 шага и пройти через 2 тайла угрозы потопы.*



- Вы обязаны переместить своего погонщика **хотя бы** на 1 шаг, а так же вы не можете двигаться дальше своего **лимита шагов** (отображено на планшете). Зависимо от количества игроков, вы начинаете с лимитом в 3 или 4 шага, в течение игры лимит может быть увеличен.

•



Лимит шагов синего игрока – 3; Лимит шагов красного игрока – 5.



- Вы обязаны двигаться **вперёд** по тропе (направление указано стрелками).
- Если тропа разделяется – выберите любое из направлений.
- В фазе Б вы будете использовать свойства локации, на которой вы остановились (или потому, что так захотели; или потому, что у вас закончились шаги).
- Вы не можете пройти за Канзас Сити, поэтому, как только вы достигаете этого города, вы прекращаете движение.
- Погонщики других игроков никак вам не мешают, на одной локации может находиться несколько погонщиков.

Важно: На некоторых локациях есть изображение руки, зелёной или чёрной, или обеих. Если ваш погонщик останавливается на такой локации или проходит через неё, вы должны **немедленно** заплатить пошлину:



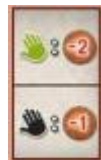
- Если это рука на тайле типа, то пошлина платится в **банк**.
- Если это рука на личном здании **другого игрока**, то пошлина платится **ему**.

Размер пошлины зависит от количества игроков в партии и от цвета руки:

При игре вдвоём.



При игре троём.



При игре четвером.



Очень важно: Если вы не можете заплатить часть пошлины и пошлину целиком, вам всё-равно позволено двигаться. Это значит, что если вы останавливаетесь и проходите через локацию, оплату за которую вы не можете внести, внесите всё, что можете и продолжайте двигаться по обычным правилам.

Вы не должны оплачивать пошлины задним числом, даже если вы получили деньги, стоя на локации, за которую вы не смогли заплатить ранее.

Такое правило применяется только к пошлине. Все остальные стоимости и условия в игре должны платиться/выполняться целиком.



Пример: Игра на четверых, у Мэри осталось 2\$. Если она перемещает своего погонщика по верхнему пути (красные стрелки), она должна будет заплатить 2\$ Майку, так как его личное здание является первым на пути Мэри и на нём изображена чёрная рука. Далее, она проходит через здание Питера, на котором изображена зелёная рука, но Мэри нечем платить, поэтому она просто идёт дальше. Помимо этого Мэри могла избрать нижний путь (голубые стрелки). В таком случае она должна заплатить 1\$ в банк за первый тайл угрозы (с зелёной рукой) и последний 1\$ за второй тайл угрозы (с чёрной рукой), после чего спокойно продолжит движение. Мэри выбирает нижний путь, 2\$ она потеряет в любом случае, зато не пополнит капитал прямого конкурента.



Фаза Б

Совершите действие (-вия) в локации, которой вы достигли

После перемещения вашего погонщика, используйте локацию, в которой он закончил движение. Доступные вам действия зависят от типа локации:

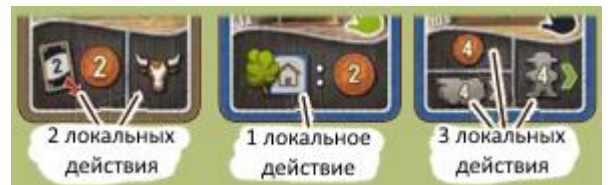
- Тайл нейтрального здания или тайл с вашим личным зданием.
- Тайл здания другого игрока, тайл угрозы или тайл типи.
- Канзас Сити.



а) На тайле нейтрального здания или тайле с вашим личным зданием вам доступны 2 опции:

- Использовать локальное действие (-вия) тайла. 
- Использовать единичное дополнительное действие. 

Использовать локальное действие (-вия)


На большинстве зданий в нижней их части изображено по 2 локальных действия. Эти действия отделены друг от друга разграничителями, упирающимися в границы области. (Только на небольшой части зданий бывает по 1 или более 2 действий.)



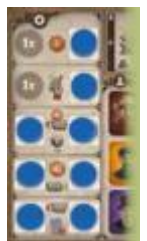
- Вы можете выполнить **каждое** из представленных действий **1 раз**.
- Вы можете выполнять локальные действия **в произвольном порядке**.
- Вы не обязаны выполнять все доступные локальные действия локации. Но если на действии изображена цена или требования, вы должны оплатить её целиком или полностью соответствовать требованиям, чтобы получить награды этого действия.
- На некоторых тайлах изображены действия через белую косую черту в рамках 1 локального действия, Вы можете выбрать только одно из них для выполнения. 
- На некоторых местах на тропе присутствуют *рисковые действия*. Если тайл вашего здания расположен на таком месте, рискованное действие становится одним из локальных действий тайла, его можно совершать по обычным правилам каждый раз, когда вы достигаете этого тайла. 

Использовать единичное дополнительное действие

Если вы не совершаете ни одного локального действия на достигнутом тайле, тогда, и только тогда, вместо этого вы можете совершить **1 единичное дополнительное действие**.

Доступные вам дополнительные действия вы можете посмотреть в левой части вашего планшета в секции дополнительных действий. 

В начале игры доступны только 2 из них. Любое другое дополнительное действие станет вам доступно в течение игры, как только вы снимите хотя бы 1 диск с него.



Пример: Мэри окончила движение на тайле здания своего цвета.

Теперь она может совершить любое из доступных локальных действий по 1 разу (в любом порядке):

- 1 Она может сбросить 1 карту коровы “Guernsey” породы с руки в личную стопку сброса и получить 4\$ из банка.
- 2 Она может купить корову на коровьем рынке.
- 3 Она может выполнить рискованное действие: сбросить 1 карту коровы с руки в её личную стопку сброса и передвинуть свой маркер сертификатов на 1 деление вперёд на своём треке сертификатов.



Если она не может или не хочет совершать одно или более действий, она просто теряет их. Но только если она потеряла таким образом все действия, она может вместо них совершить одно единичное дополнительное действие.

в) На тайлах зданий других игроков, тайлах угроз и тайлах типа вам доступна только 1 опция:



Использовать единичное дополнительное действие (смотри выше)

Заметка: Это значит, что вы, само собой разумеется, будете стараться достигать тайлов нейтральных зданий или тайлов со зданиями вашего цвета, так как только на них вы можете совершать локальные действия.

Пример: Мэри закончила перемещение своего погонщика на одном из этих тайлов. У неё есть возможность сделать только 1 единичное дополнительное действие.



с) Когда вы достигаете Канзас Сити, вы ДОЛЖНЫ будете пройти через все 5 подфаз города Канзас Сити.

Чтобы убедиться, что вы не пропустили ни одной подфазы, продвигайте своего погонщика по пронумерованным точкам и полностью выполняйте соответствующую фазу до того, как продвинуться дальше.

5 подфаз города Канзас Сити:

1. Зал ожидания 1:

Выберите один из 2 тайлов под точкой **1** и разместите его на соответствующем месте на поле.

2. Зал ожидания 2:

Выберите один из 2 тайлов под точкой **2** и разместите его на соответствующем месте на поле.

3. Зал ожидания 3:

Выберите один из 2 тайлов под точкой **3** и разместите его на соответствующем месте на поле.

4. Доход:

Покажите карты с руки, подсчитайте свой доход и возьмите деньги из банка. Затем сбросьте свою руку в личную стопку сброса.

5. Доставка:

Переместите один из ваших дисков с планшета на щит города и оплатите дополнительные транспортные расходы.

1-3

Каждый из 3 тайлов, который вы выбираете в подфазах 1, 2 и 3, должен быть немедленно помещён в соответствующую секцию:

Если это **тайл типа** (зелёный или синий), разместите его в *секции индейской торговли* на **свободном** месте с наименьшим значением над ним. Если там не осталось свободных мест, удалите тайл типа из игры и верните его в коробку.



Если это **тайл угрозы**, поместите его в соответствующую *секцию угрозы* (потоп, засуха, обвал) на **свободное** место с минимальным номером (1 - 4). Если там не осталось свободных мест, удалите тайл угрозы из игры и верните его в коробку.



Если это **тайл работника**, поместите его на следующее свободное место на *бирже труда*. Чтобы определить, какое из свободных мест является следующим, используйте следующие правила:

- Тайл всегда размещается в том же ряду, что и **маркер биржи труда**.
- Места в этом ряду всегда должны заполняться **слева направо**.
- Если вы играете не полным составом (меньше 4), то учитывайте следующее:
 - **В игре на троих:** каждый ряд состоит только из 3 мест и начинается с места под иконкой трёх игроков, самая левая колонка всегда остаётся пустой.
 - **В игре на двоих:** каждый ряд состоит только из 2 мест и начинается с места под иконкой двух игроков, две левых колонки всегда остаются пустыми.
- Последним всегда заполняется место, которое занимает маркер биржи труда. Если вам надо разместить тайл работника на этом месте, то сдвиньте маркер по стрелке, на подчёркнутое место в следующем ряду.



Чаще всего, когда маркер биржи труда перемещается на следующий уровень, не происходит ничего необычного. Зато, когда маркер проходит по **жёлтой стрелке**, он вызывает особую ситуацию:



Если маркер движется вдоль **жёлтой стрелки**, вы должны незамедлительно пополнить **коровий рынок**. Когда это происходит, возьмите из колоды коровьего рынка столько карт, сколько нужно для достижения состояния рынка на начало игры:



- **При игре вдвоём: 7** карт на рынке.
- **При игре втроём: 10** карт на рынке.
- **При игре вчетвером: 13** карт на рынке.

Так же как и при подготовке к игре, рассортируйте коров по цветам и разместите их в ряд так, чтобы была видна левая часть каждой карты. Удобнее будет расположить карты в этом ряду в следующей последовательности: жёлтые, красные, синие, коричневые, фиолетовые.

- Если вы должны пополнить коровий рынок, но на нём карт столько же, сколько и в начале игры или больше, то просто не делайте этого.
- Если колода коровьего рынка пуста, это означает, что больше ни одной коровы на рынке не появится.

Если маркер биржи труда выдавливается с поля и двигается вдоль **красной стрелки**, то объявляется конец игры.



4 Доход



Покажите карты со своей руки оппонентам и подсчитайте *общую ценность* стада. Чтобы сделать это, просуммируйте ценность всех **неодинаковых** карт коров в руке. Это означает, что каждая порода коров учитывается только 1 раз, не зависимо от того, сколько карт коров этой породы у вас на руке.

(На данном этапе ПО с карт коров не учитываются.)

Пример:

У Мэри на руке есть 4 карты.

Так как две из них зелёные, то у неё имеется только 3 различных породы коров: зелёная (2), красная (3) и жёлтая (3) – итого 8 очков.



Затем, если возможно и если вы хотите этого, вы можете увеличить общую ценность стада путём прибавления ваших сертификатов к этому числу. В игре есть 2 типа сертификатов: временные и постоянные.

Временные сертификаты: Это сертификаты, отмеченные на трека на вашем планшете. Число слева от текущей позиции маркера сертификатов говорит вам, сколько временных сертификатов доступно на данный момент. Вы можете решить, сколько сертификатов вы хотите потратить. Подвиньте маркер сертификатов на данное значение в сторону уменьшения количества.

Постоянные сертификаты: Такие сертификаты расположены на верхних частях некоторых тайлов станционных зрителей. Каждый из таких тайлов, если он у вас есть, автоматически увеличивает общую ценность стада на 1 до конца игры.



Продолжение примера:



Маркер сертификатов Мэри показывает, что у неё есть 3 временных сертификата. Она решает потратить 2 из них и сдвигает маркер на соответствующее количество делений назад. Тем самым она увеличивает общую ценность своего стада на 2, теперь она равна 10.

Если бы у неё был стационарный зритель с постоянным сертификатом, общая ценность её стада сразу была бы равна 9, вместо 8.



Когда общая ценность вашего стада определена (включая сертификаты), возьмите из банка количество \$ равное ценности. Разместите эти деньги отдельной стопкой от вашего остального капитала, таким образом вы не забудете общую ценность вашего стада в подфазе 5.



Сбросьте все карты с руки в свою персональную стопку сброса.

Продолжение примера:

Как решила Мэри, общая ценность её стада равна 10. Она берёт 10\$ из банка и размещает их перед собой. Затем она сбрасывает все карты с руки в её личную стопку сброса.

5 Доставка



Коровы, за которых вы только что получили прибыль, теперь должны быть доставлены в один из городов на железнодорожной ветке. На щите каждого города есть значение города, с которым связана общая ценность стада. Чем выше ценность вашего стада, тем в более дальний город вы можете его доставить.

Чтобы совершить доставку, определите города, значения которых **равны** ценности стада или **меньше** его. Запомните, что вы не можете сделать повторную доставку в один и тот же город (город, на щите которого уже лежит один из ваших дисков). Есть 2 исключения из правил, это:

- Начальная станция, Канзас Сити.
- Терминальный город, Сан Франциско.



Вы можете совершать доставку в любой из этих городов, даже если уже делали это ранее.

Когда вы выбрали город, разместите один из своих дисков на специальном месте на щите города (если там уже есть диски других игроков, просто поместите свой диск поверх них). Вы можете взять для размещения любой диск со своего планшета, но помните, что диски бывают двух видов: с мест с белыми углами и с мест с чёрными углами.

Диск с места с **белыми углами** может быть размещён на **любое** место для дисков на поле.

Диск с места с **чёрными углами** может быть размещён только на соответствующих местах **тоже с чёрными углами**.



При помощи очистки места под диск на своём планшете вы открываете способность этого места. Помните, что места для дисков с чёрными углами могут иметь дополнительные требования к очистке или приносить награду за неё.

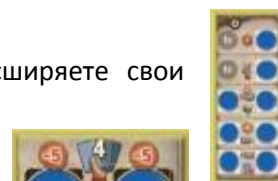
При помощи очистки любого места в секции дополнительных действий, вы расширяете свои возможности при выполнении **дополнительных действий**.

При помощи очистки любого из таких мест, вы увеличиваете **лимит** своих **шагов**. Если вы берёте диск с левого места – немедленно получите 3\$, а если с правого – то в

конце игры это принесёт вам 2 ПО.

При помощи очистки любого из таких мест, вы увеличиваете **лимит карт** вашей руки. Когда вы очищаете одно из этих мест – вы должны немедленно заплатить 5\$. Если вы не можете этого сделать – значит вы не можете очистить это место.

При помощи очистки мест на треке сертификатов, вы увеличиваете **лимит** своих **временных сертификатов** (вы начинаете с лимитом в 3 сертификата). Если вы очищаете место, соответствующее 6 сертификатам, ваш лимит всё ещё остаётся 3, до тех пор, пока вы не очистите место с 4 сертификатами.



При размещении своих дисков на щитах городов, вы можете как заработать, так и потерять ПО в конце игры, а так же можете активировать действие доставки, которое вы **должны** отыграть немедленно. **Предупреждение:** Действия на зелёных стрелках не активируется, пока на **обоих смежных** щитах не будет по 1 вашему диску. То же относится и к ПО, находящимся на зелёных стрелках. Только если оба смежных щита содержат ваши диски, вы открываете ПО, находящиеся между ними.



Если вы размещаете диск в Канзас Сити, немедленно получите 6\$ из банка. В конце игры вы потеряете 6 ПО за этот диск.

Действие доставки с картинки активируется, когда вы помещаете диск на один смежный с ним щит, в то время как другой смежный щит уже занят вашим диском. Теперь вы должны незамедлительно выбрать 1 карту цели из основного ряда целей, поместить её в свою стопку сброса и заполнить рынок, если требуется и возможно. Если размещение диска активирует 2 таких действия сразу, вы должны совершить это действие дважды. (Основной ряд целей пополняется перед вашим вторым действием.)



Наконец, проверьте, может быть вам надо оплатить *транспортный налог* за вашу доставку. Это зависит от позиции вашего поезда на треке железной дороги. Если нос вашего поезда находится под щитом города, в котором вы только что разместили свой диск или дальше него, то вам **не надо оплачивать транспортный налог**.

Если ваш поезд ещё не доехал до требуемого города, вы должны оплатить транспортный налог по следующему тарифу: оплатите в банк по 1\$ за **каждое перекрестье**, которое расположено между носом вашего паровоза и *значением города* под щитом.

Заметка: Так как вы получаете доход перед доставкой, вы всегда можете оплатить любой транспортный налог.

Продолжение примера:

При общей ценности в 10, Мэри может совершить доставку в любой город вплоть до Альбукерке. Если она решила поступить именно так, она помещает один из дисков со своего планшета на соответствующее место на щите Альбукерке. Она не активирует действие и не получает дополнительных ПО сразу при размещении, так как на противоположных концах смежных стрелок нет её дисков. Наконец, она платит налог 3\$, так как между носом её поезда и значением города Альбукерке есть 3 перекрестья.

Вместо Альбукерке она могла бы выбрать Санта Фе, Уичито или Канзас Сити для доставки (не Колорадо Спрингз или Топека, так как там уже есть её диски). На эти города она могла бы разместить только диски с мест с белыми углами. Доставка в Уичито или Канзас Сити не потребовали бы оплаты транспортного налога, в отличие от Санта Фе, в этом случае пришлось бы оплатить в банк 2\$. Так же размещение диска в Уичито или Санта Фе привело бы к списанию ПО в конце игры или активации действия соответственно.



После того, как вы закончили подфазу доставки, вам останется сделать следующие 2 шага:

- 1) Переместите своего погонщика в начало пути, на место с изображением скачущего всадника в правом нижнем углу игрового поля. В ваш следующий ход ваш погонщик начнёт своё движение отсюда.



- 2) Заполните каждое из мест в зале ожидания Канзас Сити тайлами из запаса Канзас Сити. Убедитесь, что на каждое место вы размещаете лицом вверх тайл, значение на рубашке которого совпадает со значением на занимаемом месте.



Фаза В

Пополните руку до лимита

Каждый игрок начинает партию с *лимитом руки* в 4 карты и может увеличить его до 6 карт. Если у вас в руках меньше карт, чем позволяет ваш лимит, который обозначен на вашем планшете, доберите столько карт из вашей колоды, сколько требуется для достижения лимита. (В случае необходимости, перемешайте вашу стопку сброса и поместите её на место вашей окончившейся колоды, затем доберите оставшиеся карты.)

Заметка: Если вы только-что прошли через Канзас Сити, пополнение руки вам само собой потребуется.

После этого начинается ход следующего игрока.

Пример: На данный момент лимит карт Мэри равен 5 (так как она уже очистила одно из соответствующих мест на своём планшете). В фазе Б она сбросила 2 карты с руки с целью совершить локальное действие. Так как у неё осталось 3 карты, она должна добрать 2 карты, чтобы стало 5. Так как в её персональной колоде осталось только 2 карты, она забирает их. Помните, что только когда ваша колода закончилась, вы сможете перемешать стопку сброса и сформировать новую колоду. Так она и делает перед тем как добрать последнюю карту.



Действия

Основной способ выполнения действий в игре – это **локальные действия** с тайлов нейтральных зданий и тайлов ваших личных зданий. Так же есть некоторое количество ситуаций, которые могут привести к активации действий (действия с доставки, единичные дополнительные действия и т.д.).

Не зависимо от ситуации, все действия всегда имеют обозначения в виде иконок. Значит, когда вам встречается иконка действия, это означает что данное действие вам доступно или обязательно должно быть совершено вами.

Мы начнём с основных понятий и объяснений. После чего объясним в деталях все возможные локальные действия (в алфавитном порядке тайлов зданий).

Основные понятия

Некоторое количество действий состоит из *требований* и *наград*. Только если вы удовлетворяете требования, вы можете получить награду. Требования обычно обозначены красным цветом (красные стрелки или красные цифры), в то время как награды обозначены зелёным и белым (зелёные стрелки и/или белые цифры).



Важно: Вы в праве отказаться от награды или её части, если вы удовлетворяете требованиям. Если же вы должны получить \$ в качестве награды, вы **обязаны** получить всю сумму целиком.

Наиболее часто встречаемое требование – сбросить карту/ы. Когда на действии показаны 1 или 2 карты с **красной стрелкой**, вы должны сбросить **соответствующие** карты с **руки** лицом вверх в вашу стопку сброса, чтобы получить награду, изображённую далее. (Как говорилось ранее, вы можете совершить действие лишь раз, не зависимо от того, сколько раз вы можете удовлетворить его требование.)

Напоминание: Если имеется в виду конкретная карта, вы всегда можете определить её по **цвету и ценности**.

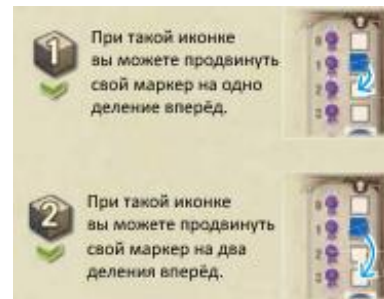


Ниже приведены пара примеров действий со сбросом карт.

Сбросьте одну чёрную карту		Получите 2\$
Сбросьте две карты коров одного типа		Получите 4\$
Сбросьте одну карту любого типа		Переместите ваш маркер сертификатов на 1 деление вперёд
Сбросьте одну серую карту		Переместите ваш маркер сертификатов на 1 деление вперёд И получите 2\$
Сбросьте одну серую карту		Продвиньте свой поезд на 1 деление вперёд

Для запоминания этих правил, держите в уме следующую терминологию:

- Когда мы говорим о **СБРОСЕ КАРТ**, это всегда значит, что вы должны переместить карту/ы **с руки** лицом вверх в вашу **личную стопку сброса**.
- Когда мы говорим о **ПОЛУЧЕНИИ КОНКРЕТНОГО ЧИСЛА \$**, это всегда значит, что вы должны взять эти \$ **из банка**.
- Когда мы говорим о том, что вы должны **ЗАПЛАТИТЬ КОНКРЕТНОЕ ЧИСЛО \$**, это всегда значит, что вы должны вернуть эти \$ **в банк**.
- Когда мы говорим, что вы должны **ПРОДВИНУТЬ ВАШ МАРКЕР СЕРТИФИКАТОВ ВПЕРЁД**, это всегда означает, что ваш маркер должен продвинуться по **треку сертификатов** вниз. Вы можете продвигать его пока доступны свободные деления. Вы не можете продвинуть маркер дальше вашего лимита сертификатов (3 в начале игры).
- Когда мы говорим, **ПРОДВИНЬТЕ ВАШ ПОЕЗД НА НЕКОТОРОЕ КОЛИЧЕСТВО ДЕЛЕНИЙ**, это всегда значит, что ваш поезд движется вдоль трека железной дороги.



Локальные действия с тайлов нейтральных зданий



Действие: Нанять работника

Когда вы выполняете это действие, возьмите **одного** работника с биржи труда, оплатите *стоимость найма* этого работника и поместите его в секцию работников на вашем планшете.

Держите в уме следующие правила:

- Вам нельзя нанимать работников из ряда, в котором находится маркер биржи труда. Эти работники недоступны, пока маркер не сместится ниже.
- Цена найма каждого работника зависит от ряда, в котором он находится и всегда написана справа от ряда. Стоимость найма может быть изменена значением, написанном на монетке на иконке действия:



- не меняет стоимость.
- увеличивает на 2\$.
- уменьшает на 1\$.

После того, как вы оплатили стоимость найма, разместите работника в *секции работников* на **самое левое** доступное место в соответствующем типу работника **ряду**. Помните, что каждый игрок начинает с 1 работником каждого типа (ковбой, строитель, инженер), что означает, что первое место в каждом ряду уже занято.

Если на месте, куда вы кладёте вашего работника изображено *немедленное действие*, то вы можете выбрать: применить это действие незамедлительно или отказаться от него. (*Иконки действий должны быть для вас понятны, если вы прочитали эти правила.*)

- Если ряд уже заполнен, вы больше не можете нанимать работников этого типа.
- В конце игры, каждый работник, расположенный на 5 или 6 месте в каждом ряду, принесёт вам по 4 ПО.



Пример:

1 В фазе Б Мэри использует локальное действие нейтрального тайла А.

Первым действием найма она нанимает инженера. Так как она не может нанять инженера из ряда с Маркером биржи труда, она платит 7\$ за инженера в предыдущем ряду. Затем она помещает его на самую левую из доступных ячеек инженеров на своём планшете, тем самым активируя немедленное действие. Она решает воспользоваться им и сбрасывает белую карту, чтобы получить 2\$.

2 Вторым действием найма с нейтрального тайла здания А она нанимает ковбоя с ряда, напротив которого обозначена стоимость в 6\$. Так как на иконке второго действия найма есть требование увеличения стоимости на 2\$, ей придётся оплатить в банк 8\$. Она помещает тайл на самую левую из доступных ячеек ковбоев на своём планшете.



К сожалению, у неё нет белой коровы на руке, поэтому она должна отказаться от третьего локального действия этого тайла.



Действие: Разместите один из тайлов личных зданий на строительной площадке на поле

Когда вы совершаете это действие, выберите **один** из тайлов зданий над вашим планшетом и:

- Разместите его на **свободной** строительной площадке на поле, или
- Используйте его, чтобы заместить тайл вашего личного здания, который уже размещён на строительной площадке на поле.



Помните: доступная к постройке сторона личного тайла идентична для всех. Вы не можете перевернуть его другой стороной.

Перед тем, как выбрать тайл для постройки вы должны убедиться, что:


- а) у вас есть достаточно строителей для этого, а так же
- б) вы в состоянии оплатить стоимость строительства.

В левом верхнем углу каждого тайла здания указано, сколько строителей потребуется для его постройки. Если количество строителей на вашем планшете равно или больше, чем требуемое, вы можете разместить этот тайл на любую свободную строительную площадку на поле, при этом вы должны немедленно оплатить строительство:



За **каждого** строителя, необходимого для постройки здания, вы должны оплатить **2\$** в банк.

При втором выборе, вы можете **заместить** одно из **ваших** зданий на поле на более **высокоуровневое** здание из доступных вам. **Вычтите** из количества строителей для нового здания количество строителей для старого, вам потребуется ровно столько работников. Оплатить работу вы будете должны тоже только им. После чего разместите новое здание на ту же площадку, где было старое. Тайл старого здания полностью **изымается** из игры. Уберите его в коробку.

Заметка: В игре есть только одно здание, которое позволяет вам применять строительство (нейтральный тайл В). Единственная дополнительная возможность построить здание – это немедленное действие с ряда строителей вашего планшета. Оно имеет дополнительное преимущество, вы должны платить лишь по 1\$ за каждого использованного строителя, вместо 2\$. 

Пример:

Чтобы разместить это здание на свободной строительной площадке на поле, Мэри нужно иметь 2 строителя на своём планшете, так же она должна будет заплатить 4\$ в банк.

Если она замещает одно здание другим (см. картинку справа), ей понадобится 3 рабочих и 6\$.



Действие: Взять одну карту цели с основного ряда целей

Когда вы совершаете это действие, или выберите **одну из карт целей с основного ряда целей** справа от игрового поля, или возьмите верхнюю карту из колоды целей. Поместите эту карту лицом вверх в **свою стопку сброса**. Если вы берёте карту из основного ряда целей, то немедленно заполните освободившееся место из колоды целей.



Действие: Продвиньте свой поезд вперед по треку железной дороги



Если вы продвигаете свой поезд при помощи действия с такой иконкой, вы можете его продвинуть вперед на количество делений меньшее или равное числу **инженеров** у вас на планшете.

Когда вы продвигаете поезд, держите следующее в уме:

- Кроме стартового места, ни на одном делении ж/д не может находиться больше одного поезда одновременно. Это означает, что когда вы продвигаете поезд, вы должны игнорировать любые занятые ячейки (так, как будто их на треке вообще нет).
- На треке ж/д есть несколько **объездов**, каждый из которых соотносится с **ж/д станцией**. Каждая зона после развилки считается дополнительным местом между началом и концом объезда. Таким образом, подъехав к стрелке вы можете выбрать: проехать вперед или свернуть к ж/д станции (если она не занята другим поездом, конечно).
- Вы всегда можете продвинуть поезд на меньшее количество делений вперед, чем вам разрешено. Как только вы решаете остановиться, вы сразу теряете все очки движения, полученные от конкретного действия. Таким образом, если вы заехали на ж/д станцию с целью её улучшения (смотри ниже), то действие продвижения завершается, даже если вы передвинулись на меньшее количество делений, чем могли.



Пример:

Так как у Мэри есть 3 инженера на планшете, она может продвинуть свой поезд на 3 деления вперед. Таким образом, она перемещает свой поезд с деления 1 на деление 5 (так как деление 3 занято поездом оппонента, и она его игнорирует).



Вместо деления 5 она могла бы заехать на объездную ветку, на ж/д станцию.

Улучшение ж/д станции

Если вы завершаете перемещение вашего поезда на ж/д станции, вы должны незамедлительно решить, будете вы **улучшать** её или нет.

Предупреждение: Вы можете улучшить станцию, только если вы не улучшили её до этого (о чём вам напомним диск вашего цвета, лежащий на ней). Для данного действия не имеет значения, имеются ли диски ваших оппонентов на данной станции.

Чтобы улучшить станцию, оплатите *цену улучшения*, изображённую справа от неё. Затем поместите один из своих дисков на *место на станции* (если там уже есть диски, просто положите свой сверху). Возьмите диск с любого места для дисков со своего планшета, но всегда помните, что у этих мест есть углы: белые или чёрные. Так же, как и с местами на щитах городов, места на станциях тоже меняют свой цвет по увеличению позиции на треке ж/д. Диск с места с **белыми углами** может быть размещён на **любом** месте, а диск с места с **чёрными углами** – **только** на места с **чёрными углами**.



После того, как вы поместили свой диск на соответствующее место на станции, посмотрите, может быть слева от станции всё ещё размещён **тайл станционного смотрителя**? Если так, то вы теперь можете забрать себе этого смотрителя, оставив вместо него на станции одного из нанятых вами рабочих. Чтобы сделать это, выберите **самого правого** работника в одном из ваших рядов работников. Заберите этого работника с планшета, замените им тайл станционного смотрителя, наконец, поместите тайл смотрителя рядом с вашим планшетом.



- Вы можете получить станционного смотрителя только в тот момент, когда улучшаете станцию. Если вы потеряли этот шанс, больше он к вам не вернётся.
- Если вы забираете работника со своего планшета и вам открывается немедленное действие, то вы сможете его активировать, когда в следующий раз положите нового работника на это место.
- Работник, помещённый на станцию, находится на ней до конца игры.

Каждый тайл станционного смотрителя состоит из 2 частей:



В **верхней половине** обычно изображено или **немедленное действие** или **постоянный сертификат**. Если вы получаете тайл с действием, то либо совершите его, либо откажитесь.

В **нижней половине** указан уникальный путь получения дополнительных ПО в конце игры.



Немедленные действия с тайлов станционных смотрителей:

Либо бесплатно выполните действие устранения угрозы, либо выполните действие торговли с индейцами.

Получите 2\$.



Самое последнее деление на треке ж/д (№39) - особенное. Если ваш поезд достигает этого места, его перемещение сразу завершается (и вы можете улучшить станцию по обычным правилам). Затем вы должны подвинуть ваш поезд назад. Вы должны подвинуть его как минимум на 1 деление назад, так же вы можете его переместить на любое **свободное деление**, в том числе и на объезде. После того как вы это сделали, немедленно получите 3\$. Если вы передвинулись на объезд, то вы можете немедленно улучшить станцию по обычным правилам (и даже использовать деньги, которые только что получили).



Действие: Торговля с индейцами

Когда вы совершаете это действие, возьмите один из жетонов типа по вашему выбору с секции индейской торговли и поместите его лицом вверх перед собой. Зависимо от того, сколько денег нарисовано над тайлом типа, вы незамедлительно

теряете деньги или получаете их.

- Если секция индейской торговли пуста, то вы не можете взять тайл типа.

Например, если вы берёте этот тайл, вы должны заплатить 2\$.

Если вы берёте этот тайл, то получаете 6\$.



Действие: совершить одно одинарное или одно двойное дополнительное действие

В секции дополнительных действий на вашем планшете представлено 5 дополнительных действий.

Каждая иконка действия имеет по 2 места под диски рядом с собой. Пока оба места заняты дисками, соответствующее действие вам недоступно. Только когда вы снимите хотя бы 1 диск, действие будет разблокировано и доступно.



Когда вы используете данную иконку, выберите **одно** из доступных вам дополнительных действий и примените его. Если у действия очищено только одно место под диски, вы можете использовать соответствующее действие 1 раз (единичное дополнительное действие). Если оба места под диски свободны, то вы используете его как **двойное дополнительное действие**. Это означает, что его требования (если они есть), а так же награда удвоены (вы не можете играть его как единичное при использовании данной иконки).



Если вы используете эту иконку, чтобы применить 1 единичное дополнительное действие в локации (вместо её локального действия), вы не можете его удвоить (даже если оба диска соответствующего действия были сняты).

Единичные дополнительные действия		Двойные дополнительные действия
Получите 1\$		Получите 2\$
Возьмите 1 карту из личной колоды, затем сбросьте 1 карту.		Возьмите 2 карты из личной колоды, затем сбросьте 2 карты.
Заплатите 1\$ и подвиньте ваш поезд на 1 деление назад. Затем продвиньте ваш маркер сертификатов на 1 деление вперёд.		Заплатите 2\$ и подвиньте ваш поезд на 2 деления назад. Затем продвиньте ваш маркер сертификатов на 2 деления вперёд.
Заплатите 1\$ и продвиньте ваш поезд на 1 деление вперёд.		Заплатите 2\$ и продвиньте ваш поезд на 2 деления вперёд.
Подвиньте ваш поезд на 1 деление назад. Затем удалите 1 карту с руки из игры, верните её в коробку.		Подвиньте ваш поезд на 2 деления назад. Затем удалите 2 карты с руки из игры, верните их в коробку.



Когда вы должны подвинуть свой поезд назад, это делается по тем же правилам, что и движение вперёд: если место занято другим поездом, игнорируйте это место (вы будете быстрее продвигаться назад). Движением назад вы можете заехать на объезд и, если вы там остановитесь, улучшить эту станцию по обычным правилам.

- Вы не можете продвинуться назад на меньшее количество делений, чем требуется. Это продвижение **всегда выполняется полностью**.
- Если ваш поезд на начальном делении трека ж/д, то вы не можете применять действия, которые требуют от вас продвижения назад.
- Запомните, что поезд никогда не разворачивается, даже при движении назад его нос всегда должен смотреть вперёд.



Действие: Купить корову с коровьего рынка

Когда вы совершаете это действие, вы можете купить коров с коровьего рынка и разместить их лицом вверх в своей стопке сброса. Количество и типы карт, которые вы можете купить этим действием, не ограничены. Но ваши возможности зависят от того, **сколько** у вас **есть ковбоев**, а так же от количества денег у вас.

Если у вас только **1 ковбой**, то вам доступно следующее:

- ИЛИ купить 1 карту коровы ценностью 3 за 6\$,
- ИЛИ купить 1 коричневую карту за 12\$.



Если у вас есть **2 ковбоя**, вам доступно больше:

- Вы можете купить 2 карты, например, дважды купить карту ценностью 3 за 12\$ в сумме.
- Вы можете купить 1 корову ценностью 3 за 3\$.
- Вы можете купить 1 фиолетовую карту за 12\$.



Это означает, что чем больше ковбоев у вас есть, тем больше обширны ваши возможности. Как разделить ковбоев по этим возможностям решать вам. Не забудьте удостовериться, что каждый ваш ковбой **был использован только 1 раз** по ходу этого действия.

- Каждый ваш ковбой, который не задействован в покупке коров, может быть использован,



чтобы добавить 2 карты коров из колоды на рынок.

- Эта опция означает, что за 5\$, используя 3 ковбоя, вы можете купить 2 коровы ценностью 3.
- Эта опция означает, что за 8\$, используя 5 ковбоев, вы можете купить 2 коровы ценностью 4.

- Вы можете купить только тех коров, которые представлены на рынке.
- Вы всегда вольны решить купить меньше коров, чем можете.
- Любая карта, которую вы купили в течении этого действия должна быть помещена лицом вверх в **вашу стопку сброса**.



Действие: Устранить угрозу

Когда вы совершаете это действие, возьмите **1 тайл** угрозы с любой секции опасности и поместите его перед собой лицом вверх.



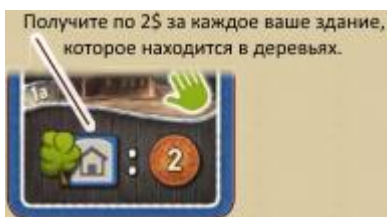
Если на иконке обозначена цена действия, то вы обязаны незамедлительно её оплатить в банк (иначе вы не сможете совершить это действие).

Если же цена не обозначена, возьмите тайл угрозы бесплатно.

- На каждом тайле угрозы имеются 2, 3 или 4 ПО. Вы получите их в конце игры.
- Если все 3 секции опасностей пусты, то вы не можете получить тайл угрозы.



Локальные действия с тайлов личных зданий



Здание считается находящимся в деревьях, если хотя бы одна из его граней касается **любых** деревьев. Если тайл 1a сам находится в деревьях, то он тоже учитывается при подсчёте награды.)

Например, 3 синих здания в деревьях,

а одно – нет.



Действие: Продвиньте вашего погонщика на 1 шаг вперёд по тропе

Это действие позволяет вам переместить вашего погонщика вперёд по тропе.

Если вы делаете это, вы обязаны продвинуть его минимум на 1 шаг, но не на большее количество шагов, чем вам дано.



В локации, на которой вы остановились, вы обязаны ещё раз провести фазу Б хода. Запомните, вы не пополняете руку перед повтором фазы Б. Вы делаете это, только когда полностью завершится ваш ход.





Продвиньте ваш поезд на 1 или 2 деления вперёд.



Совершите внеочередную доставку: Для начала, продвиньте свой поезд на 1 или больше делений назад. Затем выберите щит города, значение которого меньше или равно количеству пройденных вашим поездом делений (занятые деления и объезды в счёт не идут). Как обычно, вы не можете выбрать город, на щите которого уже стоит ваш диск (кроме Канзас Сити и Сан Франциско). Далее, следуя обычным правилам, переместите один из ваших дисков с планшета на щит выбранного города. Если это активирует какие-либо действия доставки, то совершите эти действия. Вы не можете и не платите никаких дополнительных транспортных расходов. Если ваш поезд остановился на объезде, то вы можете улучшить станцию по обычным правилам. После чего это локальное действие заканчивается.



Передвиньте свой поезд на 1 или 2 деления назад и получите 3\$.



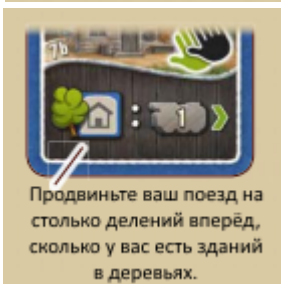
Продвиньте вашего погонщика на 1 шаг вперёд по тропе. В новой локации снова проведите фазу Б.



Совершите вашим погонщиком до 3 шагов вперёд по тропе. На достигнутой локации повторите фазу Б.



Получите столько \$, сколько у вас есть инженеров.



Совершите до 4 шагов вперёд по тропе своим погонщиком. В достигнутой локации повторите фазу Б.

Карты целей



В течение игры при помощи различных действий вы можете получать карты целей. Обычно они кладутся в вашу стопку сброса, а значит попадают к вам в руку некоторое время спустя.

В свой ход, если у вас есть 1 или несколько карт целей в руке, вы можете сыграть их

- Или до фазы А,
- Или **до или после** совершения любого одного действия в фазе Б.

Это означает, что вы не можете сыграть эти карты ни в процессе выполнения действия, ни когда вы уже приступили к фазе С.



Когда вы играете карту цели, разместите её лицом вверх в **вашей зоне личных целей** (под планшетом). Затем совершите *немедленное действие*, указанное в левом верхнем углу карты цели.

Вам могут попасться следующие немедленные действия:



Продвиньте своего погонщика на 1-3 шага вперёд по тропе, игнорируя зелёные и чёрные руки. Вы не можете использовать локацию, на которой остановились. Таким образом, если вы совершили это действие до фазы А, вы после этого начинаете обычную фазу движения, начиная с этой локации. Если вы совершили это действие после того, как использовали текущую локацию в фазе Б, вы автоматически переходите к фазе С, как только ваш погонщик достигнет новой локации. Вы **не можете попасть в Канзас Сити** при помощи этого действия.



Возьмите до 3 карт из вашей колоды, а затем сбросьте столько же карт, сколько взяли.



Продвиньте свой поезд на 1-2 или 1-3 деления вперёд.



Получите 2\$.



Совершите 1 единичное или двойное дополнительное действие.

На каждой карте цели изображена комбинация *задач*, которые **должны быть выполнены к концу игры**. Если все задачи на карте выполнены, то вы получаете то количество ПО, которое на ней изображено. Если задачи не выполнены или выполнены не полностью - вы теряете ПО. (Только ваши стартовые карты целей позволяют а не терять ПО при невыполнении.)



Важно: Каждое отдельное выполненное задание может быть засчитано только для одной карты. Таким образом, если несколько карт требуют выполнения одной и той же задачи, то эти задачи должны быть выполнены индивидуально для каждой карты цели.

Вам встретятся следующие типы задач:



- Иметь 1 тайл здания на карте.



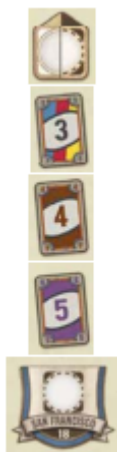
- Иметь 1 тайл зелёного типа.



- Иметь 1 тайл синего типа.



- Иметь 1 тайл угрозы (любого типа).



- Улучшить 1 ж/д станцию.
- Иметь корову ценностью 3 в колоде.
- Иметь корову ценностью 4 в колоде.
- Иметь корову ценностью 5 в колоде.
- Иметь 1 диск на щите Сан Франциско.

Пример: Чтобы все задачи на 3 картах цели были выполнены к концу игры, Мэри надо накопить:

- Как минимум 3 построенных здания на поле,
- Как минимум 3 тайла угроз перед собой,
- Как минимум 1 синее типи перед собой и
- Как минимум 2 диска на щите Сан Франциско.



Если у неё есть все эти вещи, то она получит 18 ПО. Если, например, у неё есть только 1 диск в Сан Франциско, она получит только 10 ПО (так как одна из карт цели с Сан Франциско принесёт -3 ПО).

Конец игры

Конец игры объявляется, когда один из игроков размещает тайл работника на **последнем месте на бирже труда** в процессе выполнения подфазы 2 или 3 в **Канзас Сити**. Это заставляет маркер биржи труда продвинуться по **красной стрелке**, текущий игрок немедленно забирает маркер и кладёт его перед собой. Если это происходит в подфазе 2, то 3-я подфаза выполняется как обычно, но вы не можете выбрать тайл работника для ввода в игру (так как для них не осталось мест). Если в зале ожидания в зоне 3 остались только тайлы работников, то 3 подфаза пропускается. Далее выполняются подфазы 4 и 5 по обычным правилам, после чего зал ожидания пополняется новыми тайлами. Это был **последний ход** в игре текущего игрока.

Затем **остальные игроки** делают по последнему, **финальному ходу**, в котором они как обычно должны подвинуть своего погонщика и выполнить действие в достигнутой локации. Игроки, которые достигнут Канзас Сити, так же по обычным правилам совершают все 5 подфаз этого действия. И, само собой, они не могут вводить в игру тайлы рабочих в подфазах 2 и 3 (пропустите эти подфазы, если в зале ожидания остались только работники). Игрок всё ещё должен заполнить зал ожидания новыми тайлами в конце своего хода.

После того, как последний игрок завершил свой финальный ход, игра заканчивается и все переходят к подсчёту ПО.

Финальный подсчёт

Возьмите **блокнот для подсчёта** и пройдитесь по всем 11 пунктам.

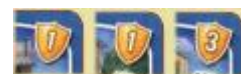
В каждой категории напишите заработанное каждым игроком количество ПО:



1. Игрок получает по 1 ПО за каждые 5\$, которые у него есть.



2. Игрок получает сумму ПО, которые написаны на построенных им зданиях.



3. Игрок получает сумму ПО, которые он разблокировал своими дисками на щитах городов. Любые отрицательные ПО должны тоже быть учтены. (Возможна отрицательная сумма ПО.)

Пример: Мэри разблокировала 6 ПО Сакраменто и 4 ПО между Сакраменто и Сан Диего. Так как у неё нет диска в Эль Пасо, она не разблокировала 8 ПО.



4. Игрок получает сумму ПО с улучшенных им станций.



5. Игрок получает сумму ПО со всех, собранных им, тайлов угроз.



6. В своей колоде стада (карты колоды и сброса на столе, а так же карты в руке) игрок ищет все карты, на которых изображены щиты с ПО. Затем он суммирует все значения.



7. Игрок ищет все карты целей в колоде. В этот момент он решает, добавить каждую конкретную карту в зону личных целей (без использования её немедленного действия) или удалить её из игры. После чего он проверяет, все ли индивидуальные задания с карт он выполнил. Для всех карт, задания которых выполнены целиком, просуммируйте положительные значения ПО на них. Для всех невыполненных целей, вычтите их негативные значения ПО с карт из общей суммы. Затем запишите результат в блокнот. (Возможна отрицательная сумма ПО.)



8. Игроки получают сумму ПО, сгенерированную *индивидуальными задачами* с тайлов станционных смотрителей, которые у них есть. (Индивидуальные задачи полностью независимы от карт целей, одни и те же тайлы могут учитываться в обеих категориях.)



9. Игрок получает 4 ПО за каждого работника, который размещён на 5-ом и 6-ом делениях в рядах в секции работников личного планшета.



10. Игрок получает 3 ПО, если в течении игры убрал диск с соответствующего места.



11. Игрок получает 2 ПО, если у него есть маркер биржи труда.

Кто накопил больше всех ПО, тот и объявляется победителем.

В случае ничьи, победа делится между игроками, участвующими в ничье.

Индивидуальные задачи с тайлов станционных смотрителей



- Получите 1 ПО за каждого работника, который находится на вашем планшете (в том числе и за 3 нарисованных стартовых работников).
- Получите 3 ПО за каждую пару карт целей в вашей личной зоне целей (не зависимо от того, выполнены они или нет).
- Получите 3 ПО за каждую пару тайлов угроз, которая у вас есть (не зависимо от типов угроз).
- Получите по 3 ПО за каждую пару тайлов типа, состоящую из синего и зелёного типа.
- Получите 3 ПО за каждые 2 сертификата, которые у вас имеются к концу игры (не зависимо от того, постоянные они или временные).

Некоторые определения, условности и особые случаи:

- Количество денег считается бесконечным. Если они кончились в банке, используйте что-нибудь ещё, чтобы обозначить дополнительные монеты.
- Если колода карт целей закончилась, то центральный ряд целей не пополняется. Если в ряду карты тоже закончились, то вы не можете получать карты целей.
- Вы всегда можете просматривать вашу стопку сброса, но вам запрещено просматривать вашу личную колоду.
- Так как у вас есть возможность удалять карты из игры при помощи вашего дополнительного действия, то ваша колода может уменьшаться. Нет никаких ограничений на минимальный размер колоды. Если в какой-то момент вам не будет хватать карт для пополнения руки, то вы просто будете играть с меньшей рукой, чем могли бы (что не очень выгодно).
- Если вам надо выставить диск при доставке или улучшении станции, то вам доступны следующие опции: Если вам надо забрать диск с места с белыми углами, а остались только диски на местах с чёрными углами, вам позволяется выставить диск с места с чёрными углами на место с белыми углами. Если вам надо выставить диск, но вы не можете этого сделать (закончились диски или не хватает денег, чтобы заплатить за него), то просто снимите диск с одной из станций по своему выбору и используйте для размещения его.